SSOAR

Open Access Repository
www.ssoar.info

Gesellschaftsspiele: vom strategischen zum kooperativen Umgang mit sozialen Regeln

Renn, Joachim

Veröffentlichungsversion / Published Version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:
Renn, J. (2008). Gesellschaftsspiele: vom strategischen zum kooperativen Umgang mit sozialen Regeln. *Psychologie und Gesellschaftskritik*, *32*(1), 7-37. https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-325753

Nutzungsbedingungen:
Dieser Text wird unter einer CC BY-NC-ND Lizenz (Namensnennung-Nicht-kommerziell-Keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier:
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de

Terms of use:
This document is made available under a CC BY-NC-ND Licence (Attribution-Non Comercial-NoDerivatives). For more Information see:
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0

gesis
Leibniz-Institut
für Sozialwissenschaften

Mitglied der
Leibniz-Gemeinschaft

Psychologie & Gesellschaftskritik, 32 (1), 7-37.

Joachim Renn

Gesellschaftsspiele.

Vom strategischen zum kooperativen Umgang mit sozialen Regeln

Am Beispiel unterschiedlicher sozialer Spiele wird gezeigt, dass die – in der Psychologie und Soziologie des Spiels allzu übliche – antagonistische Priorisierung entweder von Konkurrenz oder von Kooperation abstrakt und der Binnenstruktur sozialer Spielformen nicht angemessen ist, vor allem weil die Regeln, die für diese Spiele konstitutiv sind, während des Spiels performativ modifiziert und ausgehandelt werden. Spieltheorien, die entweder den egoistischen homo oeconomicus oder aber die intersubjektive Solidarität privilegieren, sind beide unvollständig, sofern sie die Bedeutung der zugleich agonalen wie kooperativen Steigerung der Qualität des Spielens, d. h. des Kriteriums eines ›guten‹ Spiels verfehlen. Anhand unterschiedlicher metaphorischer Verwendungen des Spielbegriffs (bei Mead, Huizinga, Piaget, Wittgenstein) werden die Beziehung zwischen Ernst und Spiel und andere relevante Unterscheidungen entwickelt. Das Verhältnis zwischen Kooperation und Konkurrenz wird am Beispiel des Schachspiels, in Anwendung auf die Spiele des Marktes, der Wissenschaft und der Politik untersucht, um zu zeigen, dass Spielregeln und Spielzüge weder in der Wirtschaft noch in der Wissenschaft – entgegen verbreiteter Annahmen – primär durch Konkurrenz oder Kooperation bestimmt werden, sondern Momente einer komplexeren Praxis darstellen.

Schlüsselbegriffe: Schachspiel, Spiele, Regeln, Konkurrenz, Kooperation

Kanadisches Pool-Billard

Ordnungen des sozialen Handelns, der Interaktion, der Kooperation, aber auch eher antagonistischer Verkehrsformen vom ›Wettbewerb‹ bis zum Kampf, sind in soziologischen, philosophischen und verwandten Diskursen mit aufschlussreichen Effekten und in vielen Varianten am Beispiel einfacher, d. h. übersichtlich geregelter, Spiele analysiert worden. Der metaphorische Aufschlussreichtum dieser Vereinfachung ergibt sich aus der plausiblen Annahme, dass soziales Handeln und entsprechende Handlungsordnungen durch die Orientierung an *Regeln* strukturiert und stabilisiert werden. Mögen auch die Pläne, die Deutungen, die Biografien von individuellen Akteuren (sprich: ›Personen‹) stark abweichen und nur

schwer in ›Verständigungen‹ umzumünzen sein, so sorgen doch reziproke, ob nun strategisch oder normativ motivierte, Orientierungen an Regeln, die für eine ›Spielform‹, für einen Handlungs-*frame* und dergleichen konstitutiv sind, für die hinreichende ›Anschlussfähigkeit‹ zwischen den einzelnen Akten.

Wie aber Regeln auf Handlungen ›einwirken‹, woran ihre Stabilität hängt, vor allem aber: ob nun die geregelte *Kooperation* (›Intersubjektivität‹) oder aber die an Regeln orientierte agonale *Konkurrenz* zwischen Nutzen maximierenden Egoisten paradigmatisch für das Spielen und *mutatis mutandis* für soziales Handeln sind, das ist fundamental *strittig*. Sozialwissenschaftliche Paradigmen und Erklärungsmodelle, schließlich ordnungspolitische Hintergrundüberzeugungen teilen sich in den Gegensatz zwischen zwei konträren Annahmen über die ›Natur‹ des Spielens: Entweder Menschen spielen prinzipiell *mit*einander (und *für*einander) oder eben *gegen*einander (mit sekundärem Nutzen für alle).

Ein in dieser Entgegensetzung oft *übersprungene* Frage lautet indessen: Was bedeutet es, dass die rückwirkende Veränderung der Regeln, die ein Spiel konstituieren, Bestandteil des Spiels und des Spielens sein kann (vielleicht sogar in entscheidenden Fällen sein muss)? Hier setzt die eine Seite auf eine gewissermaßen sekundäre *kooperative* Attitüde (etwa: die Verständigung über akzeptable Regeln im Modus einer Kohlberg-Habermas'schen »postkonventionellen Moral«), die andere auf eine sekundär *strategische* Variante. Letztere ist dem Autor anschaulich bei einem Studienaufenthalt in Nordamerika in Gestalt des ›kanadischen Pool-Billards‹ begegnet: Ein Freund in Toronto weiß im kritischen Moment (vor allem bei einsamer ›Acht‹ auf sonst leerem Tisch) jede Partie zu seinen Gunsten zu entscheiden, weil er im kritischen Moment eine Sonder-Regel (etwa hochkomplexe Banden-Berührungs-Pflichten) aufruft/einführt, von der es heißt, so spiele man eben in Kanada. Nicht die Beherrschung besonderer, diesen Regeln genügender Praktiken durch den Kanadier entscheidet das Spiel zu seinen Gunsten, sondern der Umstand, dass die Regel immer dann aufgerufen wird, sobald der andere unwissentlich dagegen verstoßen hat. Man kann nicht nur dann gewinnen, wenn man im Rahmen, den die Regeln stecken, gut spielt, sondern mit

viel größerer Wahrscheinlichkeit und Sicherheit, wenn es einem gelingt, die Regeln (unterwegs) zu verändern. Die Schweizer Fußtruppen haben im 15. Jahrhundert zum Ende Karls des Kühnen und damit Burgunds beigetragen, weil sie neue Regeln durchgesetzt haben (das Töten der Ritter statt Lösegeldforderung als Aufkündigung des regulativen Status eines über Ehre regulierten Standeshabitus) – nicht im Zuge von Verhandlung, sondern durch die normative Kraft der faktischen Praxis, die in der handfesten Auseinandersetzung dem Gegner andere Regeln aufzwingen kann. Das Beispiel zeigt neben anderem, dass diejenige Regel*auslegung* sich durchsetzt, die gemessen an *äußeren* Bedingungen ein besseres Spiel erlaubt.

Das ›gute‹ (d. h. zum Teil: effektive) Spiel bemisst sich aber nicht allein am Sieg, sondern es bedeutet auch, eine *gute Partie* zu spielen (innerhalb der Regeln einen *gelungenen* spezifischen Durchgang zu bieten) oder durch Regelveränderung und -verschiebung das Spiel als ganzes besser, interessanter, variantenreicher, beobachtungsattraktiver zu machen (sowie die Abseitsregel den Fußball vor einer ›Handballisierung‹ des Spielverlaufs und das Kartellrecht – *de jure* – die ›freie‹ Konkurrenz vor ›unfairen‹ Bindungseffekten bewahrt).

Deswegen genügt es nicht, die sozialen Spiele allein aus der Sicht der möglichen Gegner und Sieger oder Verlierer zu betrachten, für die vor wie nach dem Spiel über die *Form* des Kampfes schon entschieden ist. Unter dieser Bedingung spielt immer der Gewinner besser, aber das ›bessere Spiel‹ als *Handlungsform* entsteht, wenn die Regeln und ihre Anwendung intelligent modifiziert werden. Die Qualität des Spiels ist nicht mit der Qualität des agonalen Spielens egoistischer Kontrahenten identisch. Die (wiederum sozialen) Definitionen eines ›gute‹ Spiels umfassen weitere und ganz andere Kriterien als nur die individuelle Effektivität. Wenn das *soziale* Spiel nicht nur Sieg und Niederlage, Über- und Unterordnung zu vergeben hat, sondern zudem Probleme löst, Aufgaben bewältigt, einen weitergehenden Sinn hat, dann ist das ›gute‹ Spiel eines, in dem die Beteiligten, Gegner oder aber Mitspieler, sich aneinander steigern, um den Reiz und das Niveau des Spiels zu steigern. Gesellschaftsspiele verteilen Positionen (deshalb ist Konkurrenz ein Teil von ihnen,

was heute gern durch den Euphemismus ›Wettbewerb‹ als einzige sinnvolle und legitime Regel ausgegeben wird). Sie sind aber *Gesellschafts*spiele, weil in ihnen über mehr als individuelle Gratifikationen entschieden wird. Damit gewonnen, aber auch das Spiel verfeinert werden kann, muss dauerhaft zum Mitspielen motiviert werden. Konkurrenz kann es deshalb überhaupt nur geben, solange es zugleich das Mitspielen und Miteinanderspielen, das Problemlösen und ein Interesse am ›guten‹ Spiel gibt, die zusammen den Horizont des individuellen Gewinnens notwendig transzendieren. Aus dieser Überlegung ziehen die folgenden Erörterung den Schluss: Die *kreative Regelanwendung unterläuft die Differenz zwischen Konkurrenz und Kooperation*, der Kampf um den Gewinn bedient sich des Kampfes um die Auslegung der Regel, der in die Veränderung der Regel mündet, der aber die Zusammenarbeit und die Anerkennung der Regeln und ihrer *Anwendungsweisen* braucht. Pessimistische und optimistische Sozialontologien, die entweder den egoistischen *homo oeconomicus* oder aber die intersubjektive Solidarität privilegieren, sind gleichermaßen abstrakt, im Sinne von: unvollständig.

Chiasmus: ernste Spiele, Spiel des ernsten Lebens

Die Möglichkeit und die Notwendigkeit eines *kreativen* Umgangs mit den Spielregeln wirft ein Licht auf das soziale Handeln im Ganzen nur dann, wenn das Spielen als eine ernste Sache angesehen wird, und wenn die spielerischen Aspekte in den Vollzugsweisen ernsten Lebens sichtbar gemacht sind. Der Chiasmus – Ernst des Spieles und Spielerisches im Ernst des Lebens – wurde und wird vordringlich am Theaterspiel deutlich gemacht: in der Zuweisung kathartischer Funktionen (Aristoteles) oder moralischer Bedeutung des Theaters (Schiller) im engeren Sinne, in der Aufdeckung theatralischer Momente der alltäglichen Interaktion im ›dramaturgischen‹ Handeln (vgl. Goffman, 1983). Schließlich werden in allen Formen der Inszenierung (vgl. Fischer-Lichte, 2002; Butler, 1998), sei es in der Politik oder in anderen seriösen Feldern, die Elemente der geplanten Aufführung und Darstellung von Kompetenz, Überzeugung oder anderem erschlossen.

Diese chiastische Beziehung zwischen Ernst und Spiel zeigt sich vorzugsweise bei denjenigen Spielen, die ausdrücklich in Interaktionen zwischen mehreren Spielern bestehen (die Klasse der Spiele, die einer mit sich selbst ausführt, ist groß genug, kann aber mit einigen guten Gründen wie der sprachliche Monolog als eine Ausdifferenzierung zunächst interaktiver Formen betrachtet werden: Mit George H. Mead z. B. würde man dafür halten, dass eine gar nicht mit ›sich selbst‹ spielen kann, bevor sie nicht an Spielen mit anderen teilgenommen hat). Der Chiasmus zwischen ernsthaften Spielen und spielerischen Elementen des ernsten Lebens wird überdies alltagsnah anschaulich im Sport und deutlich in der Pädagogik. Der Sport steht für die Transformation einer im Grunde oder im Anfang (abgesehen von militärischen Trainingszwecken) zweckfreien, unterhaltsamen und fürs wahre Leben folgenlosen Tätigkeit in eine überaus ernste Sache, in der es um viel Geld, individuelle Lebenschancen und -risiken und schließlich sogar um moralisch angeblich hoch relevante Belange geht. So hat Roger Callois der Spieltheorie Huizingas vorgehalten, dieser habe die Wettspiele vergessen, bei denen der ernste Einsatz ein Licht darauf wirft, wie sehr ein vermeintlich ›unernstes Geschehen‹ lebensrelevante Folgen haben kann (vgl. Callois, 1982). Sport ist offiziell Nebensache und kann nur darum für die Hauptsache der übrigen Konkurrenzverhältnisse *latente* Funktionen (im Sinne R. Mertons) erfüllen. So markieren offenkundig *kontingente* Schwellenwerte zwischen Sportmedizin und ›Doping‹ vieles zugleich: die krampfhafte Leugnung der medizinisch-technischen Konstitution von ›Leistungsfähigkeit‹ wie den Versuch, den organisierten Stellvertreterwettbewerben den Ruch einer für externe Felder beispielgebenden ›Fairness‹ anzuheften. Die Heranwachsenden müssen objektiv sich auf Konkurrenz im Leben einrichten; doch eine eventuell spontan dazu schon bereite, ruppig voradoleszente Rücksichtslosigkeit gehört domestiziert, und auch deshalb müssen verehrte Sportler erfolgreich aber trotzdem ›fair‹ (und höflich, trainerhörig, funktionärsergeben, verheiratet etc.) sein.

Externe Funktionen hatten die spielerischen Aspekte ritueller Sequenzen für die Reinszenierung mythischer Ursprünge oder für die Symbolisierung sozialer Strukturen im Bereich der Religion und in archaischen

Kulturen schon immer. Diese externen Funktionen werden in der expliziten Pädagogik reflexiv. Sie produziert die Vorstellung eines eigenen didaktischen oder aber eines therapeutischen Spiels, und sie generalisiert diese Vorstellung des Spielens für externe Zwecke dann wieder mit Bezug auf jeden Lebensbereich, in dem Einübung oder Probehandeln oder auch Reflexion durch inszenierte Nachahmung im Spiel sind. Vom kindlichen Spiel bis zum Psychodrama und den allgegenwärtigen Zwängen sozialer Akteure, sich auf ›Vorder- und Hinterbühnen‹ durch rahmentaugliche Darstellung erfolgreich selbst zu inszenieren (vgl. Goffman, 1983), ist das Spielen eine ernste Sache, weil es nicht allein ernsthaft auf das Leben vorbereitet, sondern weil Formen des Spiels allgegenwärtig sind und selbst die ernste Praxis strukturieren. Die *umfassendste* Ausdehnung erreicht der Umfang des Spielbegriffs jedoch durch die Rückbindung von Sprache und Sprachhandeln im Ganzen an die *performative* Gestalt der ›Sprachspiele‹:

Wittgenstein hat mit systematischen Absichten in seinen *Philosophischen Untersuchungen* nicht nur den Begriff des ›Sprachspiels‹ in die Mitte seines eigenen Sprachspiels gestellt, sondern er hat am Spielbegriff selbst die jeweils kontextspezifische Gebrauchsabhängigkeit der Bedeutung von Begriffen (und anderen sprachlichen Ausdrücken) im Allgemeinen exemplifiziert (vgl. Wittgenstein, 1984, Nr. 3, S. 239). Zu den ›Spielen‹ werden (innerhalb der *ordinary language*) Praktiken bzw. mehr oder weniger explizit geregelte Interaktionsformen gezählt, deren Gesamtmenge etliche Paare enthält, die nicht ein einziges Merkmal teilen. Die Einheit des Begriffs der ›Spiele‹ kann also nicht als eine ideale Bedeutung und nicht als eine definite Zusammenstellung von Merkmalen, die alle Exemplare einer klar definierten Klasse teilen, gelten. Manche Spiele werden allein, andere von zwei, andere von vielen gespielt. In manchen Spielen gibt es Sieger und Verlierer, in anderen gattungsspezifische Spannen zwischen Anfang und Ende, bei denen keine Gewinner festgestellt werden; schließlich bezeichnet das ›Spiel‹ sogar die pragmatisch hinreichend folgenlosen Unbestimmtheiten der Lage und Größe von mechanischen Teilen innerhalb komplexer Mechanismen, wenn etwas – um der Funktionalität willen – ›Spiel‹ haben muss. Damit ist der Spielbegriff

selbst ein hervorragendes (heute sagt man gern: selbstreferentielles) Beispiel dafür, dass die sprachliche Interaktion selbst eine Form des Spielens nach *unscharfen* Regeln ist. Diese Unschärfe ist für das tatsächliche Spielen, aber auch für die reflexive Explikation, oder auch: die Theorie des Spieles folgenreich. In der Praxis erlaubt die Unschärfe das flexible und das überraschende Spielen (und man kann nicht zuletzt im Sinne der romantischen Tradition soweit gehen, dass ein Spiel ohne offenes Ende und offenen Verlauf erstens gar nicht ›Spielen‹ bedeute und dass zweitens gerade dadurch das Spielen eine treffende Metapher für die *conditio humana* sei; vgl. Gadamer, 1975, S. 97ff.). Für die Theorie eröffnet die genannte Unschärfe die Möglichkeit sehr unterschiedlicher paradigmatischer Spielkonzeptionen – und schon dadurch verzweigen sich nicht nur die Ströme des ›Konkurrenz- und des Kooperationsparadigmas‹, sondern schon die Differenz der Zuordnungen von Spielen und des Spielens mit Bezug auf die Unterscheidung zwischen ernsthafter (aber vielleicht spiel*analoger*) und ›bloß spielerischer‹ Interaktion.

Der Ausdruck ›Spiele‹ ist darum sowohl Allgemeinbegriff für eine *abgegrenzte* Klasse von Formen des Handelns, bezeichnet also in den Sozial- und Kulturwissenschaften einen speziellen Bereich menschlicher Praxis, der vornehmlich anhand der Differenz zwischen ernsthafter und unernster Interaktion von anderen Bereichen abgegrenzt wird; aber ebenso kann das ›Spiel‹ als Bezeichnung einer Dimension verwendet werden, die alle Sorten und Typen von Praxis durchdringt. Letztere Variante zeigt sich in den generalisierenden Verwendungen des Spielbegriffs z. B. bei dem schon aufgerufenen Wittgenstein, im engeren Sinne geschichts- und kulturwissenschaftlich bei Johan Huizinga, der in seiner klassischen Arbeit *Homo Ludens* über den Menschen als ein konstitutiv spielendes Wesen die Ursprünge von ›Kultur‹ überhaupt im Spielen sucht, und dies gerade unter der Bedingung, dass das Spielen beginnt, wo das nackte Leben, die gewöhnliche, für das Überleben funktionale Tätigkeit, aufhört (vgl. Huizinga, 1987, S. 16f.). Huizingas generalisierender Zugriff auf das Phänomen des Spielens gehört aber nur dem ersten Anschein nach der Kategorie jener Spieltheorien an, die ihren Gegenstand als zwar hochkulturelles aber partielles *divertimento* den *unernsten* Seiten des

Lebens zuordnen. Denn trotz des Gegensatzes zum ›gewöhnlichen‹ Handeln hat das Spielen für Huizinga ernsthaft allgemeinen Rang für ›die Kultur‹. Das gilt auch für alle jene Beschäftigungen mit dem menschlichen Spielen, die sich auf den Charakter der notwendigen *Einübung* in den Ernst des Lebens konzentrieren, die also in den verschiedenen – sich nach Graden der Allgemeinheit und der ›Reife‹ der internen Anforderungsprofile unterscheidenden – Formen des Spieles Medien des interaktiven Durchlaufs durch Entwicklungsstadien sehen. Das ist entschieden in der Sozialpsychologie George Herbert Meads der Fall, für den *play* und *game* Phasen der Übernahme von Erwartungen und Perspektiven, die andere an die heranwachsende Person adressieren, durch diese Person markieren (vgl. Mead, 1973). Davon geht unter anderen Prämissen auch Piaget aus, für den das Spielen der Kinder eine notwendige Einübungspraxis auf dem Weg zum Umbau egozentrischer Schemata in Richtung eines avancierten Umgangs mit der gesellschaftlich etablierten Symbolfunktion darstellt (vgl. Piaget, 1993; Oerter, 2007).

In diesen Modellanalysen entweder des spielerischen Charakters aller Kultur oder der notwendigen Einübungsfunktion durch den ernsthaft funktionalen Unernst *vorerst* spielerischer Praxis wird allein *durch den Generalisierungsgrad* bezüglich der Alternative zwischen dem Primat der Konkurrenz und dem Vorrang der Kooperation *noch nicht* entschieden. So lässt sich Mead als *locus classicus* einer intersubjektivitätstheoretischen Tradition anführen, die von Hegel über Dewey zu Habermas und Honneth führt und den individualistischen Sozialontologien des Konkurrenzparadigmas die sozialisatorische Notwendigkeit der Perspektivenübernahme und die Ordnungsfunktionalität idealiter solidarischer, faktisch aber wenigstens geteilter normativer Orientierungen entgegenhält (vgl. Renn, 2006, 189ff.). Piaget dagegen lässt sich zwar mit Mead vergleichen was die Unhintergehbarkeit spielerischer Praktiken auf dem Weg der kognitiven Entwicklung angeht Er geht aber von völlig anderen, kurz gesagt: egozentristischen Voraussetzungen aus und deutet z. B. das frühere kindliche ›Sprachspiel‹ zwischen mehreren Kindern entsprechend – ganz konträr etwa zu Wygotski – als parallele Aufführung von unverbundenen Monologen, bei denen die Adressierung fehlt. Zur (bezogen

auf den Gegenstand) ›egozentrischen‹ Theorieanlage passt die Orientierung am Paradigma der Konkurrenz, an der prinzipiell agonalen Anlage des ernsten menschlichen Spieles, sei es in Einübungsphasen, sei es im ernsten Leben, in dem nach mehr oder weniger strategisch konsentierten Regeln um diverse Einsätze gespielt wird.

Diejenige ökonomische und soziologische Tradition der Modellbildung, die den Spielbegriff im Namen trägt und schon dadurch eine sehr spezifische Auslegung dieses Begriffs hegemonialisiert, geht nicht nur von der Egozentrik der Spieler als Basiselement aller relevanten Modelle aus. Die ›Spieltheorie‹ befreit ihre Verwendung der Spielmetapher durch mindestens zwei Züge von dem Verdacht, sich in irreführender Weise auf *unernste* Handlungsformen zu werfen. Erstens dadurch, dass sie Spiele als Sequenzen *›rationalen‹ Handelns bzw. Wählens* (im Sinne der Theorie des Entscheidens) behandelt, und zweitens indem sie ›Rationalität‹ durch die Engführung auf die rein *strategische* (nicht z. B. ›wertkontaminierte‹) Wahl von Mitteln und die Kalkulation von KostenNutzen-Verhältnissen an eben jenen ›Ernst des Lebens‹ assimiliert, als der sich der verallgemeinerte Konkurrenzkampf von (sekundär, weil gesellschaftlich) individualisierten Spielern äußerlich betrachtet in der Tat darstellt. Die Spieltheorie Colemans, Elsters und Essers geht aus vom Nutzen maximierenden Egozentriker als einem anthropologischen, neuerdings auch angeblich genetisch und psychologisch notwendigen, Basiselement der Erklärung von Handlungen und von Ordnungsbildungen (im Sinne von Aggregationseffekten). Kooperation und die Bereitschaft, sich sozial verbindlichen Regeln auch unter der Bedingung kurzfristig anfallender Kosten zu unterwerfen, werden dabei keineswegs vergessen oder geleugnet, sondern ihrerseits aus den Prämissen strategischer Rationalität erklärt. Man kooperiert, wenn und weil es strategisch opportun und langfristig ›billiger‹ ist (Esser fügt dem die strategische Motivation und zweckrational Erklärung von ›Wertbindungen‹ hinzu, was den alten Verdacht, jeder Altruismus sei verborgener Egoismus, um die subjektive Kalkulation des Mehrwertes normativer Stabilität erweitert; vgl. Esser, 2003). Dabei hat die grundlegende Option für die Privilegierung des agonalen Prinzips (als notwendige Prämisse der Motivation von Teilnehmern an ernsthaften Spielen)

aber nicht notwendigerweise das Monopol auf eine affirmative Haltung zu gesellschaftlichen und in ihrer historischen Kontingenz undurchschauten Antagonismen – wie es Vertreter der älteren ›Kritischen Theorie‹ unterstellen, die eine ›falsche‹ Theorie kurzerhand als wahren Ausdruck ›falscher‹ Verhältnisse erklären. Denn auch die *politisch* zweifellos an der Emanzipation von Herrschaft orientierte Soziologie Pierre Bourdieus und selbst die ›postmoderne‹ und mit der subkutanen Subversion liebäugelnde Handlungstheorie Michel de Certeaus schreiben den von ihnen analysierten sozialen Spielfeldern gleichwohl die strategische (oder aber: taktische) Orientierung der Spieler als prinzipiell konstitutives Prinzip zu (vgl. Bourdieu, 1987; de Certeau, 1988).

Dass der ›Kampf aller gegen alle‹ primär oder Naturzustand, die normative Bändigung nackter Gewalt also mit Naturnotwendigkeit ein abgekartetes (weil ›nicht wirklich moralisches‹) Spiel sein müssen, lässt sich mit normativen Gründen und im Horizont einer normativen Theorie des Sozialen bestreiten. Die entsprechenden Einwände, die z. B. Axel Honneth in diesem Sinne gegen Bourdieu ins Feld führt (Anerkennungs-Angewiesenheit statt Positionsehrgeiz), wiederholen allerdings mit der moralischen Gegenoption nicht nur die kantische Belegstrategie, die zeigt, dass die Falschspieler ausgespielt haben, wenn auf einmal wirklich alle falsch spielten, weil nun die Täuschung (und das Habermas'sche »verdeckt strategische« Handeln) generell erwartet wird und deshalb die Täuscher ausgespielt haben. Sondern der normative Einwand, dem der Primat der Kooperation lieber ist, wiederholt die problematische Disjunktion zwischen Kooperation und Konkurrenz, die nur eines von beidem als genuines Prinzip der Gesellschaftsspiele zulassen will. Was die Verfechter von Kooperation oder von Konkurrenz als dem ›eigentlichen‹ Modus des Spielens miteinander teilen, ist die problematische Unterstellung, dass soziale Spiele *entweder* kooperativ *oder* agonal verlaufen. Die übersprungene Alternative, dass es hier weder Primat noch glasklar getrennte Realtypen von Spielgattungen gibt, drängt sich erst dann auf, wenn die Modelle des Kampfes nach Regeln und der geregelten Kooperation ergänzt werden durch die Berücksichtigung des Kampfes *um* die Regel, der notwendig kooperative Elemente enthält, weil der erhebliche Dis-

sens in der Regeldeutung das Spiel beendet. Regelanwendungen sind immer (auch) Regeldeutungen; und darum haben Gesellschaftsspiele, Wettkämpfe wie Koproduktionen, erstens jederzeit, wenn auch unterschiedlich gewichtetet, Konkurrenz- *und* Kooperationsanteile, und es tritt deshalb zweitens ein Aspekt hinzu, der in den vorstehenden Überlegungen übergangen wurde: die ›Inszenierung‹, die sich erst recht nicht auf agonale oder solidarische Charaktere des Spielens reduzieren lässt.

Regel und Spielzug

Dass konstitutive Regeln auch in einem scheinbar eindeutig geregelten Spiel die einzelnen Züge nicht festlegen und dass gerade deswegen das – in einem allerdings klärungsbedürftigen Sinne – ›gute‹ Spiel die Opposition zwischen Konkurrenz und Kooperation unterläuft, zeigt ein kurzer Exkurs zum Spiel der Spiele (zumindest was das Verhältnis zwischen Zahl der Regeln und Endlosigkeit der Ausführungsvarianten angeht): zum Schachspiel. Das Schachspiel kann als Gleichnis für verschiedene Gesellschaftsspiele stehen, sobald am *Kampf* um eine Marktposition, an der *Durchsetzung* einer politischen Entscheidung, an der *Werbung* um die Anerkennung einer wissenschaftlichen Theorie oder an der *Suche nach Beifall* für eine ästhetische Innovation die agonalen Elemente hervorgehoben werden, die mit dem Bemühen um den Sieg in einer Partie vergleichbar sind. Die Frage nach dem ›guten‹ Spiel (das für die den Sieg einer Seite überschreitende Funktion und Bedeutung des Spiels steht) erlaubt dann die Übertragung von der Mühe um eine ›schöne‹ Partie auf die Mühe um eine gute politökonomische Lösung, um eine ansprechende und avancierte Theorie, um ein stimmiges und ›schönes‹ Werk.

Primär aber scheint Schach ein reiner Fall von Konkurrenz, eine Sache von Schwarz *oder* Weiß zu sein. Aber gerade hier verrät ein genaueres Hinsehen, dass selbst im Schachspiel, *wenn es denn ein ›gutes‹ Spiel sein soll*, der kreative Umgang mit den Regeln (das heißt die geschickte Anwendung) den Antagonismus der Gegner, das Prinzip des Kampfes und der Konkurrenz transzendiert. Wittgenstein betont, dass die Regel nicht regelt, wie ihr (hier und jetzt) zu folgen ist. Die Einheit der Regel

im Sinne der kohärenten Menge der regelkonformen Spielzüge hängt ab von der impliziten Übereinkunft der Sprach- bzw. Spielgemeinschaft darüber, was jeweils als regelkonform gilt. Wenn die Einheit der Regel getreu der ›Gebrauchstheorie‹ der Bedeutung nichts ›ist‹ als die Gesamtheit der regelkonformen Gebrauchsweisen der Regel, dann ist ›Regelkonformität‹ selbst zirkulär begründet (Was der Regel entspricht, bestimmt, was die Regel bedeutet, die festlegt, was ihr entspricht.). Damit kollabiert im Endeffekt die scheinbar stabile Unterscheidung zwischen konstitutiven Regeln und konstituierten Zügen im Spiel. Denn die einzelnen Spiel-Züge und dann der konkrete Zusammenhang der Züge einer *Partie* sind eben nicht durch die Regeln *festgelegt*, sondern nur *ermöglicht* (sonst wäre das Spiel nicht interessant, sondern ritualisiert – das bis in den Einzelzug geregelte Spiel ist tot). *Das Spiel wird möglich, wenn die Regel in klar begrenztem Feld gilt; aber: Das Spiel beginnt, wo die Regel endet*. Nur deshalb ist der Spielbegriff noch in einer anderen als der Wittgensteinschen Bedeutung (unklare Definition mit Rücksicht auf die Angabe gemeinsamer Merkmale) mehrdeutig; das Spiel ist zugleich eine Gattung und eine einzelne besondere Sequenz: dieses Spiel, die einzelne Partie.

Die Regeln, nach denen Schach zu spielen ist, liegen auf verschiedenen Ebenen. *Konstitutive Regeln* bilden die Basis, indem sie z. B. die Bewegungsmöglichkeiten der Figuren einschränken, um die Zahl möglicher Sequenzen zu vermehren. Weniger gattungskonstitutiv sind dagegen die aus der Spielpraxis geronnenen historisch höchst variablen *Faustregeln* (›möglichst früh die Figuren entwickeln‹). Davon zu unterscheiden sind schließlich *Prinzipien*, die auf den Sinn für die jeweils spezifische Situation aufmerksam machen. Eine List von Regeln macht das deutlich:

a) Der Bauer zieht (mit Ausnahme des Eröffnungszuges) stets nur ein Feld, schlägt allerdings rechts oder links diagonal und verwandelt sich, so er die gegnerische Grundreihe erreicht, in eine Figur nach Wahl.
b) Weiß beginnt.
c) Der Angriff auf nur eine Schwäche der gegnerischen Position (etwa einen hängenden und isolierten Bauern) führt selten zum Ziel, sollte

daher im Sinne des ›Lavierens‹ durch die Eröffnung einer ›zweiten Front‹ allmählich ausgenutzt werden.

d) Es widerspricht dem Sinn des Königsgambits, mit Weiß vor dem Ende des Mittelspiels bereits vornehmlich an der Rückeroberung des geopferten Gambitbauerns zu arbeiten.

e) Achte nicht nur auf eigene Pläne, sondern versuche stets die Pläne des Gegners zu entziffern und zu durchkreuzen (Prophylaxe- bzw. Nimzowitsch-Prinzip).

f) Wähle nicht den ›besten‹ Zug, sondern den, der dem Gegner am unangenehmsten ist. (Lasker-Prinzip).

Diese Regelbeispiele unterscheiden sich untereinander in mehreren Hinsichten. Die Regeln a) und b) können als die üblichen konstitutiven Regeln gelten, die offenbar für alle möglichen Partien gleichermaßen Gültigkeit und eindeutige Konsequenzen haben. Denn sie legen fest, wann ein Zug ›gültig‹, d. h. *überhaupt ein Zug* ist, nicht aber etwas Spezifisches, das nur für eine bestimmte Lage richtig ist. Gleichwohl sind auch sie nicht unproblematisch ›eindeutig‹ in ihre Anwendung, denn sie sind bereits verwoben mit anderen konstitutiven Regeln, die vor allem bei den Ausnahmen eine Rolle spielen (so ist das *en passent* Schlagen eines gegnerischen Bauern nur verständlich im Zusammenhang mit der Ausnahme des ersten Zuges eines Bauern, bei dem er die zweite bzw. siebte Reihe wahlweise um einen oder zwei Felder verlassen kann). Das impliziert, dass eine Regel, die scheinbar eindeutige Ableitungen von korrekten und nicht korrekten Zügen gestattet, durch die Hinzufügung einer weiteren Regel plötzlich in spezifischer Lage etwas andres bedeutet, d. h. andere performative Einlösungen von Regelkonformität impliziert (wie im ›kanadischen Pool-Billard‹ oder in der Kripkeschen Beispielanalyse des Wittgensteinschen Regelfolgeproblems, bei der die »Quaddition« bis zu einem bestimmten Wert voll und ganz der »Addition« gleichen mag, plötzlich aber eine ganz andere Funktion bedeutet – wodurch in der Konsequenz die Addition selbst unsicher wird; vgl. Kripke, 1987).

Wenn diese Komplikation auch in der gewöhnlichen Spielpraxis vernachlässigt werden kann, so folgt trotzdem aus der Anwendung dieser

Art von Regeln zwar, ob ein Zug regelkonform ist, nicht aber, *wann* man einen entsprechenden bzw. welchen Zug man ziehen soll. Die Behauptung, das Spiel habe einen eindeutigen Charakter, der explizit festgelegt sei, überspringt bereits auf der Ebene der konstitutiven Regeln einige notwendig eingebaute Unsicherheiten. Denn erstens beginnt das wirkliche Spiel(en) erst dort, wo die Bestimmungen der konstitutiven Regeln ihre determinierende Kraft *verlieren*, dort, wo die Reichweite der Regulierung aufhört (und das gilt für alle Spiele, soweit sie sich von festen Ritualen unterscheiden). Auch im Gebrauch der Sprache erklären grammatische Explikationen das Skelett des Geschehens, nicht aber seine wirklichen Bewegungen und den spezifischen Reiz. Zweitens ist selbst der Kanon expliziter Regeln nur scheinbar logisch eindeutig und fest. Die konstitutiven Regeln stecken den Möglichkeitsraum aller Züge, differenziert nach Figurenarten, ab, schränken also die Bewegungsmöglichkeiten (die Kontingenz des Verlaufes) ein und ermöglichen erst damit das Spiel als Spiel. Doch auch hier gibt es Grenzbereiche, in denen Regeln Abweichungen oder Spezifizierungen konstituieren, von denen aus betrachtet die Summe der Regeln, die das Spiel zu dem machen, was es ist, rückwirkend als unscharf, instabil und nur vermeintlich fest erscheint. Die Regel des Remis bei dreimaliger Wiederholung identischer Stellung, die Fünfzig-Züge-Regel (der zufolge ein Endspiel nach 50 Zügen Remis gegeben wird, sofern in diesem ›Zeitraum‹ keine Figur geschlagen und kein Bauer gezogen wurde) ›gilt‹ offiziell, ist vielen – minder professionellen – Spielern aber gar nicht bekannt. Dennoch würde man kaum so weit gehen zu behaupten, dass diese ›Laien‹ also gar nicht Schach spielen. Das Blitzschach (das für manche schon kein Schachspielen mehr ist) kannte die Regel, dass der König im Falle eines im Eifer des Gefechts übersehenen Schachgebots geschlagen werden kann, was die Partie ›regulär‹ entscheidet. Eher subkulturelle Abwandlungen des Mannschaftsspiels (selbst eine besondere Praxis) fügen dem Kanon der Regeln höchst gewaltsame Modifikationen hinzu. Das ›Tandem-Spiel‹, eine gerade unter Vereinsspielern womöglich wegen seiner Entlastungsfunktion beliebte Kurzweil, erlaubt es dem Spieler, eine Figur, die sein Partner am Nachbarbrett geschlagen hat (der ent-

sprechend mit der anderen Farbe agiert), auf dem eigenen Brett an Stelle eines Zuges ›einzusetzen‹.

Die puritanische Strenge weist solche kreativen Abwandlungen als Entweihungen von sich. Aber das zeigt so wie auch der offizielle und verbandspolitische Streit um die Modalitäten von Schachinszenierungen zum Zwecke der Steigerung von Attraktivität für das Fernsehen und damit für Sponsoren (Kurzpartien, Schnellschach), dass der Kanon der ›wirklichen‹ Regeln auf die Gewissheit eingespielter Anerkennung oder aber auf die Autorität einer historisch gewachsenen und mühsam durchgesetzte Kodifizierung angewiesen ist. Paul Morphy würde sich wundern, wenn ihm für die ersten 40 Züge nur zwei und eine halbe Stunde eingeräumt würden. Die ehemals zum Schach gehörende Figur des ›Wesir‹ bezeugt die historische und soziale Kontingenz des Regelkanons, denn auch die Abgrenzung zwischen ›eigentlichem‹ und Vorläuferspiel kann die Frage nicht endgültig und eindeutig beantworten, ob etwas Vorläufer, also ein anderes Spiel als Schach, oder aber eine andere Art, Schach zu spielen, sei. Jede solcher Abgrenzungen ist nicht mehr als Konvention und ihre Kriterien sind nicht logisch, eindeutig, explizit, sondern sozial befestigt im Modus der unscharfen Abgrenzung und der impliziten Gewissheit, mit der man ein Spiel dieses Spiel nennt und sich darauf verlässt und verlassen kann, dass andere und hinreichend viele relativ genauso verfahren. Auf der Stufe performativer Einstellungen ist das Spielen getragen von dem – wie Bourdieu es nennt – gemeinsamen »Habitus« eines Kollektivs. Hier herrschen keine eindeutigen Kriterien und logischen Abgrenzungen vor, sondern Ähnlichkeitsbeziehungen, die einen Spielraum der Abweichung eröffnen, der allmählich und im Modus der langsamen und unbemerkten Verschiebung geteilter Gewohnheiten eine Praxis als Ganze verändern können. Erst die Explikation der Routinen macht aus den habituellen Übereinstimmungen kodifizierte Prinzipien. Die ›Befestigung‹ von Regeln lebt dann von der Anerkennung autorisierter Institutionen und Organisationen, die z. B. als sportliche Verbände mit richterlicher Gewalt über die Einhaltung von Regeln wachen können. Abweichungen können existieren, solange im Schatten und am Rande offiziell geregelter

Institutionalisierungen subkulturelle Praktiken und Gewissheiten dauerhaft und strukturstabil am Leben erhalten werden.

Gerade unter der Bedingung der offiziellen Regulation einer Spielpraxis, wird es möglich, gedankenexperimentell Regeln zu streichen oder zu ändern. Sollte man im Schachspiel ein größeres Brett und zusätzliche Figuren einführen, wie einst der vielleicht zu lange ungeschlagene Capablanca vorgeschlagen hatte, um der Langeweile eines vermeintlich ausgereizten Spieles zu entkommen? Emanuel Lasker, selbst lange Weltmeister, griff gleich zu einem ganz anderen Spiel und bemühte sich nach langer Schachkarriere um die Meisterschaft im *Go*. Der Frage nach der Einheit des Spiels entspricht in diesen Fällen der Frage, ob nun Lasker oder Capablanca der entscheidende ›Abtrünnige‹ des Schachs ist bzw. ob Capablancas Phantasiespiel ein anderes Schach oder ein anderes Spiel als Schach wäre. Die konstitutive Unklarheit besteht darin, nicht ohne Rekurs auf kontingente Abgrenzungen entscheiden zu können, ab wann die Variation eines Spiels beginnt, ein anderes Spiel zu sein.

Von den konstitutiven Regeln unterscheiden sich die in der oben stehenden Liste aufgeführten Regeln c) und d) deutlich. Sie definieren nicht den Raum möglicher Züge, sondern strategische ›Gebote‹ innerhalb des bereits eröffneten Raumes. Sie enthalten den Appell an die Urteilskraft, die entlang der undefinierbaren Grenzen zwischen ›typischen‹ Positionen der Figuren auf dem Brett die situativ gebotene Auswahl der besten strategischen Option und zudem die Anwendung der dann passenden Regel in Form der Auswahl des relativ am besten geeigneten Zuges leiten soll. Die dogmatische Diktion des Meisters oder des kundigen Kommentators, der bei gegebener Lage einen bestimmten Zug als den ›einzigen‹ bezeichnet, kann nicht darüber hinwegtäuschen, dass die damit verbundene Gewissheit eine Abkürzung der *impliziten* Fähigkeit darstellt, das Angemessene zu erkennen. Die Flexibilität des geübten Spielers, zwischen Plan, Strategie, ›Prophylaxe‹ und taktischem Manöver im geeigneten Moment umzuschalten, ist nicht formalisierbar. Die Regeln dieses Typs legen keine Züge eindeutig fest, vor allem verweisen sie deutlich auf eine verborgene Metaregel, die da lautet: »*Erkenne die Situation!*«. Nun ist das Schach so reich an Möglichkeiten und Tradition bzw. Theorien, dass die

Zuordnung einer gegebenen Lage zu *Typen* von Situationen (wie im ernsten Leben) auf gewisse Weise selbst geregelt wird. Die jeweilige Situation wird bewertet im Horizont *typischer* Stellungen, Verläufe oder Figurenaufgebote (die Meister können nicht extrem weiter rechnen als die Amateure – sieben Züge im Voraus verlieren sich [ausgenommen Zugzwangkaskaden] – auch für den Weltmeister in der Unendlichkeit, der Meister kennt immens viele Situationstypen und er besitzt *routinierte Urteilkraft* im Spiel zwischen Zuordnung und nützlicher Abweichung). Die lange Tradition der Dokumentation und Bewertung, der Analyse und Variation typischer Stellungen führt zur Theorie des Schachs, zur suggestiven Einteilung von Eröffnungen in relativ geschlossene Muster, die sich in den strategischen und positionellen Eigenschaften stark voneinander unterscheiden. Die Taxonomie drückt sich aus in Namen. Eröffnungen bilden Familien: Stammeröffnungen, die bis auf wenige Ausnahmen (Grünfeld, Aljechin) nach Ortschaften oder Landstrichen benannt sind, und Varianten, die häufiger nach Spielerpersönlichkeiten wie Tarrasch oder Hort heißen. Das Besondere an dieser Regelfamilie besteht in dem Versuch, das Besondere in Familien zusammenzufassen und für diese Familien Rezepte richtigen Spiels zu geben. Aber die Rezepte bleiben auf die Metaregel »Erkenne die Situation!« verpflichtet, nach fünfzehn Zügen hilft keine Eröffnungstheorie, bei kalkulierten Abweichungen von der Theorie schon nach sechs Zügen nicht. Alle taxonomische Reduktion der Unschärfe, die das Verhältnis zwischen strategischen Prinzipien und faktischen Spielzügen kennzeichnet, ändert nichts daran, dass das ›gute‹ Spiel von der ›freien‹ Übersetzung typischer Prinzipien in besondere Lagen lebt. Das macht der dritte Typus von Regeln, für den in der aufgeführten Liste die Regeln e) und f) stehen, deutlich, die für das ›gute‹ Spiel von besonderer Bedeutung sind und mannigfaltige Entsprechungen in jedem gesellschaftlichen Spiel haben. Diese Sorte von Regeln setzen die konstitutiven Regeln natürlich voraus, aber sie erweitern den Horizont gegenüber den strategischen Faustregeln und jener Metaregel, die zur angemessenen, optimalen Einschätzung des ›Charakters‹ der Stellung auffordern, um das Element der Erwartungen von Erwartungen, um die Dimension des Verstehens der Intentionen des Kontrahenten.

Während das Nimzowitsch Prinzip noch als eine reine Projektion (Was wäre mein Plan, wenn ich die gegnerische Partei wäre?), eine monologische und der ›Logik‹ der Stellung nachspürende Maxime ausdrückt, macht das Lasker-Prinzip unmissverständlich klar, dass die Einschätzung der Präferenzen des Gegenübers nicht aus den objektiven Umständen der Stellung abzuleiten ist, sondern die Kenntnis des Kontrahenten als eines Individuums, als eines Spielers mit Partienvergangenheit, Stilvorlieben, besonderen Stärken und Schwächen zum Thema hat. Hier ist das Schachspiel erst Kommunikation, die die Erwartung der Erwartungen des anderen als spezifische, individuelle Intentionalität in die Bewertung der Züge, in die Bestimmung der Handlungen einbringt. Die Regel, der zu folgen das ›gute‹ Spiel ermöglicht, lautet also nicht nur »Erkenne die besonderen Erfordernisse der Situation!«, sondern darüber hinaus: »Rechne in der Anwendung der Regeln die Deutung des Mitspielers ein!«. Auch wenn also das Schachspiel ein klassisches Beispiel für das Konkurrenzparadigma der Gesellschaftsspiele zu sein scheint, so zeigt doch der Zwang, die konstitutiven Regeln um Anwendungsprinzipien und schließlich um Erwartungserwartungen zu bereichern, dass der ›Gegner‹ nicht nur als Kontrahent erscheint. Das Gegenüber wird selbst im Medium der verhältnismäßig ungebrochenen Konkurrenz notwendig zu einem ›Mitspieler‹, denn die Bedeutung des Spielzuges ist nicht erschöpfend festgelegt durch die expliziten Regeln, sondern wird kooperativ im konkurrenten Kooperieren erzeugt. Wie also verhalten sich mit Rücksicht auf die Gesellschaftsspiele Konkurrenz und Kooperation zu einander?

Kampf oder Kooperation: Spieltypen oder Spieldimension?

Lassen sich die Spiele in zwei Klassen einteilen, hier: die Typen der Kämpfe, bei denen es Gewinner und Verlierer gibt, dort: die kooperativen Spiele, geprägt von gemeinsamen Zielen und vor allem gegenseitiger Achtung? Oder repräsentiert die Verzweigung von Konkurrenz- und Kooperationsparadigma eine gespaltene soziologische Aufmerksamkeit für jeweils nur eine Seite des Spektrums der Gesellschaftsspiele, von denen keine primär oder gar wesentlich für das Spielen überhaupt ist? Und

schließlich: Ist die Disjunktion zwischen Konkurrenz und Kooperation überhaupt vollständig, wenn doch die *darstellende* Dimension des Spielens, das Theater und endlich jede Art der Inszenierung, den Kooperationen *und* den Strategien ihr Publikum, ihre Adressaten verschafft – wenn die Inszenierung, wie Martin Seel und Hans Ulrich Gumbrecht versichern, ihnen ›Gegenwart‹ geben (vgl. Gumbrecht, 2004, S. 126ff.), wodurch erst die für alle Arten von Gesellschaftsspielen notwendige Bedingung der symbolischen Realisierung erfüllt wird?

Bei den Spielen, die als ›Spiele‹ explizit vom seriösen Handeln abgegrenzt sind, und bei den Spielen, in denen und durch die Gesellschaft sich vollzieht, lassen sich der Kampf (Wettbewerb, Sieg und Gewinn), das Darstellen und Nachahmen (Inszenieren) und das solidarische Kooperieren gewiss *in abstracto* und mit Rücksicht auf analytische Differenzierungen trennen. Doch die Reifikation dieser analytischen Unterscheidung, die konträre typische Ausprägungen zu getrennten Klassen von Praxisformen erklärt, und erst recht die Priorisierung nur eines Aspektes zur Grundform sozialen Handelns im Ganzen, aus der die andere jeweils reduktiv erklärbar sein soll, verzerren die Struktur sozialen Handelns und die Form der Gesellschaftsspiele. Strategien und Kooperationen, Inszenierungen und Realisierungen durchdringen, stützen und konsumieren einander, sie lassen sich nicht auf einzelne Spiele trennscharf verteilen.

Spiele sind Paradigmen für das allgemeine Verhältnis zwischen Struktur und Handlung, weil das Vorbild überschaubarer Spiele suggeriert, ein Modell für die Determinationskraft konstitutiver Regeln für das Handeln insgesamt abzugeben. Die problematische Entgegensetzung von Konkurrenz und Kooperation, der Streit um den Vorrang entweder der egoistischen Strategie oder der solidarischen Kooperation beruhen auf der Übervereinfachung des durch die simplen Modelle suggerierten Verhältnisses zwischen Regel und Ausführung. Denn das einfache Spiel erweckt den Anschein, dass die Regel den einzelnen Spielzug determiniert, und verführt zur Vernachlässigung der Bedeutung des ›Spielraums‹ zwischen der artikulierten, teils formalen Regel und dem Bereich von Spielzügen, die als korrekte Anwendungen der Regel (›gerade noch‹) anerkannt werden. Die Analogisierung zwischen festen konstitutiven Regeln, die gültige

Züge im Spiel angeblich deutungsindifferent abgrenzen, und den sozialen Regeln und Normen der Interaktion führt schon darum in die Irre, weil auch die einfach geregelten Wettbewerbe gerade durch die (heiß umkämpften und korrumpierbaren) Spielräume der Schiedsrichter, durch den Streit, ob der Ball über der Linie war (Wembley!), und die geradezu Milieu bildenden Unterschiede der Punktezählung beim *Doppelkopf* ihren Reiz (aufrecht-)erhalten können. Diese Analogisierung ist jedoch vor allem deshalb problematisch, weil sie die konstitutiven Regeln (»Die zweite gelbe Karte bedeutet Platzverweis.«) mit den für das ›gute‹ Spiel *relevanten* Regeln (»Bei gegnerischem Stürmer, sogleich allein vordem Tor, lohnt sich das Riskieren einer gelben Karte.«) verwechselt.

Zum ›guten‹ Spiel gehören sowohl Inszenierung, Kooperation als auch Konkurrenz, weil der *Spielraum* der Anwendung von Regeln die Konkurrenz von der kooperativen Deutung der Regeln und die Kooperation von den Konkurrenzmotiven der Beteiligten abhängig macht – und alle diese Abhängigkeiten bedürfen um der flüssigen Vollzugsform willen der inszenatorischen Elemente, die mit der Glaubwürdigkeit der Spieler das Motiv zum Mitspielen wecken. Die Rolle der Spielräume für das ›gute‹ Spiel zeigt sich indirekt in den Bedingungen des Lernens, des Weges von der Novizin zur routinierten (eben nicht nur ›routinisierten‹) Spielpraxis. Wittgenstein und Bourdieu sind (trotz der Bourdieuschen Verengung des Spielparadigmas) die prominenten Kronzeugen der Einsicht, dass die Internalisierung explizit artikulierter konstitutiver Regeln keine guten Spieler macht (die Kenntnis der reichlich exotischen ›Regeln‹ des *Snooker* hilft nichts bei der Führung des Queues und der Einschätzung eines taktisch gebotenen Sicherheitsstoßes). Anfänger lernen durch die Teilnahme an der Praxis, gut zu spielen; und in erheblichem Ausmaße ist das explizite Wissen kodifizierter Regeln für die gute Praxis nicht nur nicht erforderlich, sondern teils schädlich (sodass William James und Michael Polanyi das »implizite Wissen« durch die prinzipielle Nicht-Explizierbarkeit definieren), teils bloße *ex post* Rationalisierung einer Kompetenz, die durch alles andere geleitet wird als durch Kenntnis von Normen und Gesetzen des Spiels und die Ableitung von regelkonformen Zügen aus entsprechenden Formulierungen.

Die adäquate Interpretation des Charakters der Spielregeln löst die Alternative (als Alternative, die einem eine Wahl aufdrängt) zwischen Konkurrenz und Kooperation auf. Denn es zeigt sich, dass eine rein egoistisch-strategische Haltung zum Spiel entweder unmöglich (weil von einer nur fiktiven Eindeutigkeit der ›Regelkonformität‹ einzelner Spielzüge abhängig) oder aber als selektive Deutung bestimmter Spiele oder Spielverläufe zu verstehen ist. Selbst im letztgenannten Fall (bei der motivierten Ausblendung der mitlaufenden Kooperation) muss die strategische Haltung im Spiel spätestens dann in die kooperative übergehen, wenn die anderen – nicht weil sie verlieren, sondern weil sie Abweichungen zwischen Regelimperativ und Einzelspielzügen geltend machen – auszusteigen drohen.

Eine darin implizierte Generalisierung und starke These lautet: ›Reine‹ Konkurrenz als Prinzip sozialer Struktur und Interaktion tendiert zur Selbstauflösung, weil die egozentrisch motivierende individuelle Dividende immer auf Kosten der sozial notwendigen Bedingungen für die langfristige Fortsetzung des Spiels geht – der kooperativ erzielten Übereinstimmung in der fragilen Deutung von ›Regelkonformität‹. Genauso wenig kann die ›rein‹ kooperative Haltung als Selbstlosigkeit, als Gegenteil der egozentrischen Qualität guter Spieler verstanden werden, weil die optimale Kooperation neben reziproker Achtung (und Bereitschaft, gegenüber den Anliegen anderer zurückzutreten) Elemente der Differenz und des Antagonismus zwischen den Spielern enthalten muss. Denn nur die Delegation der externen oder internen Spielzwecke (d. h. der latenten und manifesten Funktionen) an die Intention der Spielerinnen im Medium eines sozial *erzeugten* Eigeninteresses erlaubt es, die Komplexität und das Niveau des Spieles sowie die Erfüllung der Spielzwecke zu steigern. Auch darin ist eine Generalisierung und eine starke These impliziert: ›Kommunikatives Handeln‹ und Solidarität sowie Kooperation und kollektive Identität sind als solche und mit Rücksicht auf externe Funktionen (z. B. Problemlösung) nur steigerbar, wenn sie durch Grenzbildung und Interessendifferenz zwischen dem Kollektiv und dem Individuum ihrem Gegenprinzip Spiel- und Entfaltungsräume freimachen. Es trifft zu, dass soziale Akteure das Ganze besonders befördern, wenn sie der Ver-

pflichtung folgen, Geltungsansprüche gewaltfrei zu rechtfertigen; das Motiv aber, überhaupt Ansprüche zu stellen (ob nun bezogen auf Geltung oder auf eigene Interessen), entsteht nicht allein aus einer idealiter unterstellten Reziprozität der Perspektiven, sondern es verlangt nicht nur unter Knappheitsbedingungen die Konstitution individueller Aspirationen, die Differenzen zwischen Personen pflegen.

In den Sprachspielen kapitalistischer Übersetzungsverhältnisse zwischen Märkten und andern Spielplätzen ist jedoch die optimistische Spieltheorie reiner Kooperation ohnehin in der Defensive. Die Einschränkung des Unhintergehbarkeitsanspruches der Visionen reiner (und funktionaler) Konkurrenz ist deshalb weniger selbstverständlich und bedarf der Konkretisierung: Reine Konkurrenz kann es nicht geben, weil das soziale Spiel der Distinktionen, der Interessenkonflikte und der Strategien, sich auf Kosten anderer zu verbessern, nur dann langfristig funktioniert, wenn die Aspiranten auf gute Positionen daran interessiert bleiben bzw. dafür sorgen, dass alle Beteiligten in der *Bewertung* eines Positionsdifferentials übereinstimmen (eine mittlerweile unbedacht sturmreif geschossene historische Variante ist der ›Sozialstaatskonsens‹). Der Markt als mächtigste aller agonalen Arenen braucht (wie Legionen von Sozialwissenschaftlern unter dem Stichwort der nicht marktförmigen Voraussetzungen von Märkten wiederholt bezeugt haben) Garantien nicht nur für das Einhalten der konstitutiven Regeln (etwa: Sicherheit der Institution ›Eigentum‹), sondern für eine hinreichende Übereinstimmung in der Deutung von ›Regelkonformität‹, z. B. die Form der *Legitimation* von ›Ergebnis-Ungleichheit‹, die die Verlierer das Spiel zwar als unbequem, aber erstaunlicherweise dennoch als entweder ›fair‹ oder ›natürlich‹ empfinden lässt.

Auf einer personennahen bzw. interaktionszentrierten Ebene zeigt sich die Verschlingung von Konkurrenz und Kooperation ganz entsprechend in der Dialektik des Ehrgeizes: der konkurrente Ehrgeiz ist insofern paradox, als er zwar durch das Streben nach einem *höheren* Rang Differenz intendiert, gleichzeitig entsprechende Ziele nur erreichen kann, wenn die Ausgestochenen und Übertroffenen die Rangordnung als solche akzeptieren. Der Überlegene bleibt abhängig von den anderen, vom Pub-

likum und den übertroffenen Mitbewerbern, so wie Hegels Herr vom Knecht.

Wenn also weder Konkurrenz, noch Kooperation ›das Wesen‹ der Gesellschaftsspiele definieren – schon weil wegen der alltagshermeneutischen Unbestimmtheit von ›Regelkonformität‹ der dritte Teil, die ›Inszenierung‹, intervenieren muss, dann finden sich in so unterschiedlichen Feldern wie der Wirtschaft, der Politik, der Wissenschaft und der Kunst – allerdings in jeweils unterschiedlicher und darin für die Besonderheit der Felder typischer Konstellation – immer Entsprechungen für das Schauspiel, den Wettkampf und das Zusammenspiel. Die *Inszenierung* steuert die Darstellung, die um den Ausdruck und die Wirkung auf ein Publikum bekümmert ist, der *Wettkampf* richtet die Beteiligten auf strategische Haltungen und den Einsatz des Spiels auf den Sieg oder die Positionsverbesserung aus und das *Zusammenspiel* vereinigt die Kräfte zur Erreichung eines gemeinsamen Zieles oder zur Konstitution der eigenen Identität. Alle drei sind prinzipiell um der Fortsetzung des Spieles willen aufeinander angewiesen; sie können einander gleichwohl instrumentalisieren: der Wettkampf bedient sich vor allem dort, wo die offene Konfrontation und das Bekenntnis zum Eigeninteresse auf Ablehnung oder Widerstand trifft, gegen Regeln verstößt und darum die Strategie konterkariert, oder aber dort, wo die Darstellung der Strategie nutzt, des Schauspiels, und er spannt das Zusammenspiel dort ein, wo die Erreichung der eigenen Ziele durch phasenweise Kooperation befördert wird, oder aber der Anschein der Kooperation im Sinne des Schauspiels, als inszenierte und damit das Strategische verbergende Kooperation der Strategie nutzt. Das Schauspiel wiederum kann sich um des gelungenen und gewünschten Eindrucks willen der Strategie bedienen (entweder den Ausdruck strategisch kontrollieren oder strategisches Handeln simulieren, um einen entsprechenden Ausdruck zu vermitteln), und es muss in der vielleicht überwiegenden Zahl der Fälle die Inszenierung in Kooperation bewerkstelligen bzw. die Inszenierung als Kooperation ausweisen. Die Kooperation kommt ihrerseits in den meisten Fällen kaum ohne inszenierte Elemente aus und bedarf der strategischen Mittel, um das Ziel der Kooperation unterwegs und am Ende zu erreichen.

Die Verwicklung, die gegenseitige Voraussetzung und/oder Instrumentalisierung, zwischen den genannten Spieldimensionen gestalten sich überdies noch einmal komplexer, wenn die Perspektivenabhängigkeit der Zuordnung von Spielen zu dominanten Dimensionen hinzugezogen wird. Jede Inszenierung und jede Kooperation kann von einem Beobachter und ebenso von Teilnehmern als Wettkampf betrachtet werden, so wie jede Strategie und jedes Kooperieren unter Inszenierungsverdacht geraten kann. Die engagierten Seminarteilnehmer sind für manche stilleren Kandidaten als ›Selbstdarsteller‹ mit Ellenbogen unsympathisch; der patriotische Fabrikant von Qualitätsunterwäsche ›gewährt‹ den Näherinnen Erziehungszeiten, verzichtet auf die Auslagerung der Produktion in Billiglohnländer und inszeniert sich damit als altruistischen Prinzipal. Aus dieser Perspektivenvarianz folgt allerdings nicht allein die subjektive Wankelmütigkeit denkbarer Beobachter, sondern die Unmöglichkeit, soziale Ordnungen von Handlungssequenzen als Spiele auf nur eine der genannten Spieldimensionen festzunageln.

Das ›gute‹ Spiel

Die Frage der Verwicklung zwischen Konkurrenz, Kooperation und Inszenierung im Horizont des Ziels eines ›guten‹ Spiels führt zurück zum vorherigen Exkurs über das Schachspiel. Hier scheint, wie weiter oben gesagt, klare Konkurrenz zu bestehen, aber das ›gute‹ Spiel ist auch in der Begegnung zwischen Schwarz und Weiß nicht allein am Sieg der einen Seite festzumachen, schon gar nicht, wenn eine Seite wesentlich ›schwächer‹ als die andere spielt. Das Ziel im Schach ist nicht der Sieg allein, sondern bei gewisser Reife der Gegner, denen am wohlfeilen Niedermachen eines Amateurs nicht gelegen ist, das gemeinsame Erreichen einer spezifischen *Qualität* der Sequenz, die Inszenierung einer interessanten Partie, die Erzeugung einer schönen Stellung, einer kniffligen Lage, einer bis zum Schluss offenen Situationen, eines Widerstreites zwischen heterogenen Vorteilen auf beiden Seiten, von denen bis zum Ende nicht gewiss ist, welcher den anderen aufwiegt oder aussticht, einer Situation, an der beide Seite Gefallen finden können aufgrund der ernsthaf-

ten Herausforderung und vor allem aufgrund der spürbar, in den Zügen ausgedrückten, geteilten Deutung des Reizes der Stellung und des Verlaufes. Für die Gesellschaftsspiele, die auf den Brettern des Alltags und der sozialen Felder institutionalisierter Konkurrenz gespielt werden, folgt daraus, dass das ›gute‹ Spiel auch hier nicht die mechanische Abfolge regulierter Sequenzen sein kann, sondern die überraschende, kooperative, kreative und komplexe Verwendung der Freiräume, die als Freiräume durch die Regeln erst geschaffen werden. Die Anwendung der Regel ist auch hier nicht geregelt, sondern schafft Möglichkeiten der teils ausdrücklichen (revolutionären), teils subversiv, in allmählicher performativer Abweichung vollzogen Regelveränderung.

Die Inszenierung einer konkreten Partie auf den Spielplätzen und Bühnen funktonal differenzierter Handlungsfelder hat neben unzweifelhaft zuschreibbaren strategisch egoistischen Aspekten mit Notwendigkeit kooperative Aspekte, weil auch dort jeweils die Übereinstimmung in der *performativen* Auslegung von Regelkonformität (und Regeladäquanz) gesichert sein und bleiben muss, wenn strategische, ehrgeizige und zweckrationale Strategien überhaupt möglich sein sollen. Die Inszenierung sichert überdies die Motivation zum Spielen und Mitspielen, weil sie wahlweise entweder im Falle der Fragwürdigkeit von Seriosität suggeriert, dass echte Einsätze im Spiel sind (einschneidende Abstimmungen im Bundestag), oder bei allzu ernster, sprich: riskanter Einsatzlage die Aufmerksamkeit auf den intrinsisches Reiz einer interessanten Partie lenken kann (›in der Schule mit Freude am Lernen lernen‹).

Der Nutzen der metaphorischen Analyse von Gesellschaftsspielen am Beispiel des Schachspiels liegt in der Übertragung der Einwände gegen eine Priorisierung von entweder Konkurrenz oder Kooperation auf vergleichsweise ›seriöse‹ gesellschaftliche Handlungsfelder. Eine letzte Andeutung hält sich in diesem Sinne an die Wissenschaft, die Wirtschaft und Politik, denn sie stellen gewissermaßen entgegengesetzte Enden des Spektrums und eine paradigmatisch umstrittene Sphäre der soziologischen Spielparadigmen dar: die Wirtschaft gilt als Paradebeispiel für den Vorrang der Konkurrenz (bei der Kooperation als strategisch motiviert und kollektiver Nutzen als sekundärer Effekt gelten), während der Wis-

senschaft traditionell eine interne Grundorientierung an der zweckfreien Kooperation der Wahrheitssuchenden unterstellt wird (Konkurrenz zwischen Forscherinnen und externer gesellschaftlicher Nutzen sind demgegenüber sekundäre Erscheinungen), die Politik indessen wird teils als deliberativ demokratische Kooperation, teils – wie in der ›neo-realistischen‹ Analyse internationaler Beziehungen – als durch und durch agonale Veranstaltung gedeutet .

Dass in den *Wissenschaften* in gewissem Sinne gespielt wird, überrascht nicht, wenn der Chiasmus zwischen Spiel und Ernst ernst genommen wird. Es ist nur – unnötig – strittig, ob Wissenschaftlerinnen primär konkurrieren (Reputation) oder kooperieren (Wahrheitssuche der *scientific community*). Beides ist richtig, denn das Argumentationsspiel *inszeniert* sich offiziell als personenbezogen interesselos, ist deswegen aber – wie sozialkonstruktivistische Überführungen gern geltend machen (vgl. Knorr-Cetina, 1984) – keineswegs ›in Wahrheit‹ ein strategisches Spiel um Position oder um die Hegemonie einer Wissensform (Foucault). In den Wissenschaften, mögen sie sich so ›exakt‹ wie möglich gerieren, ist die Kommunikation recht deutlich geregelt, doch auch hier sind die Regeln der Forschung und Argumentation eingebettet in informelle, unscharfe Plausibilitätshorizonte, die die Regelanwendung bestimmen, was Thomas Kuhn auf den Begriff des »Paradigmas« gebracht hat (vgl. Kuhn, 1967). Die Wissenschaften operieren auf einem Spielbrett der Argumentationsschienen, begrenzt durch implizit vorentworfene Formen gültiger empirischer Inputs und durch disziplinäre Felder. Deshalb bestehen die Innovationen in den Natur-, Geistes- und Sozialwissenschaften nicht in der Entdeckung einer neuen ›blanken‹ Tatsache, eines neuen Begriffs oder Theorems, sondern in der kreativen und durch Kämpfe der Anerkennung hindurch bestehende Umwendungen der plausiblen und akzeptierten Anwendungen der Regeln der Forschung und Beweisführung. Nicht eine neue Tatsache, ein neues Axiom, sondern der unscharfe Vorbegriff, was *als Tatsache* gilt, worin ein Begriff besteht, worin ein Axiom bestehen kann, was als Methode und was als Ergebnis Anerkennung verdient, sind Gegenstand des Spiels. In diesem Sinne spielen die Wissenschaftlerinnen dann besonders gut, wenn sie nicht einfach neue

Erkenntnisse zutage fördern, sondern den Regeln der Forschung und ihrer Verwendung einen anderen, in unprognostizierter Weise ›überlegenen‹ Sinn geben können.

Die *Wirtschaft* ist gegen den ersten Anschein, dass Strategie und Konkurrenz dieses Spiel exklusiv regulieren, keineswegs ein reiner Wettkampf. Dagegen steht die Abwesenheit des Schiedsrichters, an dessen Stelle der Markt und damit das Publikum in Gestalt der anonymen Konsumentenmasse (zum Teil noch Recht und Politik als Regel setzende Einflussgrößen) über die ökonomische Positionierung und den Gewinn entscheiden. Der Wettkampf wird durch die Rolle dieser dritten Instanz zum Wettbewerb (so die euphemistische Umschreibung der Konkurrenz um die Gunst eines dritten Mitspielers), der wegen der enormen Bedeutung des Publikums in das Schauspiel übergeht. Die Intransparenz von Märkten, die Unsicherheit der Erwartungen an ein Produkt, die zukünftige Folge des Einsatzes von Mitteln in Form von Zahlungen (wiederum versprochene, zukünftige Zahlungen), machen die Mobilisierung von sachlich ungedeckten und nicht zu deckenden Ressourcen des Vertrauens erforderlich und zu diesem Zweck (ein strategischer Zweck) die Inszenierung von Vertrauenswürdigkeit und Wert des Produktes zwingend – nichts anders ist Werbung als das Schauspiel, in dem ein Unternehmen an ein anonymes und durch Marktforschung nicht kalkulierbares Publikum (unsichere Unsicherheitsabsorption ist das Kapital von Unternehmensberatung und Marktforschung) Botschaften verzweifelter Authentifizierung des Anspruchs sendet, wirklich zu liefern, was die Kundschaft wünscht, braucht und erwartet. Das strategische Element mischt sich wieder ein, wo diese Inszenierung von Aufrichtigkeit nicht nur verspricht, Wünsche zu erfüllen, sondern verspricht, suggeriert und vielleicht in Maßen auch bewirkt, dass die Kunden die passenden Wünsche und Bedürfnisse haben.

Das Konkurrenzparadigma dehnt die ökonomische Beobachtung des Handelns auch auf die nicht wirtschaftlichen Transaktionen und Spiele aus. Auch diese haben in den Augen der Soziologie eine Seite, die analog zur Akkumulation und Investition von Kapitalien strukturiert ist. In dieser Erweiterung des Bereichs des Ökonomischen beispielsweise bei Bour-

dieu (»kulturelles Kapital«) wird im Gegenzug das Ökonomische auf das Strategische reduziert. Aber auch diese symbolischen Ökonomien können wie das wirtschaftliche Handeln im engeren Sinne ohne Momente des *Zusammenspiels* schlicht nicht funktionieren. Sobald es Arbeitsteilung und innerbetriebliche Differenzierung, schließlich Netzwerkunternehmen und Kalkulationen auf die Zuverlässigkeit von Absatzchancen und volks- bzw. weltwirtschaftliche Gesamtrechnung gibt, müssen wirtschaftliche Unternehmungen vielgestaltige Kooperationsformen einbinden, die das strategische Gegeneinander von Akteuren transzendieren. Der Kapitalismus hat die Lektionen von Marx gelernt und ist bemüht, das Ausmaß der Nachteile für die Verlierer des Wettbewerbs (vor allem auf dem Arbeitsmarkt und in der regionalen Standortkonkurrenz) in den Grenzen zu halten, die für die Fortsetzung des Spieles erforderlich sind. Zwar ist die *The-winner-takes-it-all*-Mentalität nicht ausgestorben, sondern feiert im Gegenteil überall dort Urstände, wo auf der Basis kurzfristig kostengünstiger Interdependenzunterbrechungen zwischen den Handlungsräumen der Gewinner und denen der Verlierer die Kosten des Spiels externalisiert werden können (wo z. B. *Hedgefonds* garantieren, den Ertrag zu genießen, bevor das Privileg des Reichtums durch Zerstörung seiner Konvertierbarkeit entwertet wird). Eben jene Segregation wird im Spiel der Wirtschaft aber als langfristig unmöglich eingesehen und immer dann, wenn die betriebswirtschaftliche Kurzfristigkeit abgelöst wird durch Reaktionen auf unsichere Gesamtrechnungen, sodass in die weitere potenzielle Teilnahme der Verlierer am Spiel investiert wird. Zwar ist die Kurzfristigkeit auf dem Vormarsch, aber rationaliter bedeutet das ›gute‹ Spiel in der ökonomischen Rechnung die fortlaufende Extension der Rechnungsgrößen, die unter weltwirtschaftlichen Bedingungen im Prinzip den Begriff der externen Kosten *ad absurdum* führt.

Das ist nicht nur Aufgabe der politischen Intervention in ein sonst unreguliertes Marktgeschehen. Überdies ist die Sphäre politischen Handelns – ob sie nun durch ein einsinniges symbolisches Kommunikationsmedium wie Macht definiert ist oder nicht – nicht eindeutig der Handlungsraum solidarischen Einsatzes für verallgemeinerungsfähige, sprich moralisch unverdächtige, Interessen. Ohne Macht und Durchsetzungs-

chancen geht es nicht. Die Politik ist ganz offenkundig dadurch ausgezeichnet, dass ihre Zuordnung zu nur einem dominanten Spieltypus von den Prämissen des Betrachters abhängt. In der *Theorie des Politischen* konkurrieren (und kooperieren insgeheim) entsprechend (mindestens) die gegenläufigen Primatsunterstellungen, die entweder auf den Kampf der Interessen bzw. auf die Differenz zwischen Freund und Feind abstellen oder aber auf die kollektive Selbstbestimmung und die Orientierung am Gemeinwohl setzen. Es lässt sich jedoch weder das Moment des Wettkampfes noch das Moment des Zusammenspiels aus dem politischen Feld herausrechnen bzw. auf das eine oder andere reduzieren. Denn auch entlarvende Analysen des demokratischen Meinungsbildungsprozesses und der Durchsetzung von Entscheidungen, die Kooperation und ›Partizipation‹ als bloß legitimatorische Inszenierung interpretieren, belegen nicht die Dominanz des Wettbewerbs gegenüber der Kooperation, sondern nur die Relevanz der Inszenierung für die Vermittlung zwischen Strategie und Kooperation. Auch das ›gute‹ politische Spiel erschöpft sich nicht in der Durchsetzung gegenüber Kontrahenten, Oppositionellen und anderen ›Wettbewerbern‹, sowenig es in der effizienten Einbindung privater Akteure in eine solidarische Gemeinschaft aufgeht. Das politische Spiel zeigt sich wie andere Spiele sowohl im Medium der motivierenden Konkurrenz als auch in der Form der das Mitspielen gewährenden Kooperation bei der kreativen Auslegung und der transformierenden Reproduktion konstitutiver und anderer Regeln. Das hieß in optimistischeren Phasen der Theorieentwicklung einmal Autonomiezugewinn bzw. ›Rationalisierung‹, ohne dass bei dem letztgenannten Begriff ausschließlich an die Steigerung einer Effizienz, die in Heller und Pfennig zu bemessen ist, zu denken gewesen wäre.

Fazit

In der – wegen der Spielräume der Regelanwendungen *notwendig* – ›kreativen‹ Teilnahme an Gesellschaftsspielen stellt sich nicht die Frage, ob wir mit- *oder* gegeneinander spielen, sondern nach welchen Regeln und wie wir durch teils kooperative teils agonale Umwidmungen der konsti-

tutiven Regeln den Reiz und den Sinn des Spieles steigern. Das ›gute‹ Spiel transzendiert die in der sozialen Semantik festgefahrene Entgegensetzung. Aber dieses Resümee bedeutet keine optimistische Auffassung in der Art, dass am Ende das Gute, nämlich die Kooperation siegen muss. Unterlaufen des Gegensatzes zwischen Kooperation und Antagonismus durch Kreativität bedeutet ja auch, das agonale Momente nicht herauszurechnen sind: Die Mitspieler tragen auch dann und dadurch zum ›guten‹ Spiel bei, wenn in das Spiel der Vergleich, die Kompetition, die Aussicht auf *individuelle* Prämie eingebaut ist. Aber das ist nicht das Entscheidende, weil es auf nichts als auf ein dünnes ›Sowohl-als-Auch‹ hinausliefe. Entscheidend ist Frage nach dem ›guten‹ Spiel.

Die Kreativität des Spielens und der Zwang zur Zusammenarbeit sind keine normativen Postulate, denen die Hoffnung auf günstige Umstände auf den Weg gegeben werden muss, sondern sie sind zusammen eine faktische Voraussetzung ›guten‹ Spielens und ›guter‹ Spiele. Denn die Qualität des Spiels ist zu messen an der Steigerungsfähigkeit der durch das Spielen bewirkten Problemlösungsfähigkeit. Und diese ist dauerhaft nicht durch die asymmetrische Steigerung der Stärke nur eines oder weniger Mitspieler gegeben, denn hier steht am Ende ein Sieg auf verbrannter Erde, der keinem nutzt, weil niemand die Regeln und die Rangordnung des Spiels mehr akzeptiert, sodass es gegen die Prämien nichts mehr einzutauschen gibt. Das rein agonale *Gesellschafts*spiel führt in die Agonie. Dann ist das Spiel zu Ende, und zwar nicht diese eine Partie, sondern die Art zu Spielen einer gesamten Lebensform.

Literatur

Bourdieu, Pierre (1987). *Sozialer Sinn. Kritik der theoretischen Vernunft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Butler, Judith (1998). *Haß spricht. Zur Politik des Performativen*. Berlin: Berlin Verlag.

Callois, Roger (1982). *Die Spiele des Menschen*. Frankfurt am Main/Berlin/Wien: Ullstein.

Certeau, Michel de (1988). *Kunst des Handelns*. Berlin: Merve.

Esser, Hartmut (2003). Die Rationalität der Werte. In Gert Albert et al. (Hrsg.), *Das Weber-Paradigma: Studien zur Weiterentwicklung von Max Webers Forschungsprogramm* (S. 153-187). Tübingen: Mohr Siebeck.

Fischer-Lichte, Erika (2002). Grenzgänge und Tauschhandel. Auf dem Weg zu einer performativen Kultur. In Uwe Wirth (Hrsg.), *Performanz – zwischen Sprachphilosophie und Kulturwissenschaften* (S. 277-301). Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Gadamer, Hans Georg (1975). *Wahrheit und Methode*. Tübingen: Mohr Siebeck.

Goffman, Erving (1983). *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*. München: Piper.

Gumbrecht, Hans Ulrich (2004). *Diesseits der Hermeneutik. Die Produktion von Präsenz*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Huizinga, Johan (1987). *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg: Rowohlt.

Knorr-Cetina, Karin (1984). *Die Fabrikation von Erkenntnis*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Kripke, Saul A. (1987). *Wittgenstein über Regeln und Privatsprache*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Kuhn, Thomas (1967). *Die Struktur wissenschaftlicher Revolutionen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Mead, George Herbert (1973). *Geist, Identität und Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Oerter, Rolf (2007). Zur Psychologie des Spiels. *Psychologie & Gesellschaftskritik, 31 (4)*, 7-32.

Piaget, Jean (1993). *Nachahmung, Spiel und Traum. Gesammelte Werke, Bd. 5*. Stuttgart: Klett-Cotta.

Renn, Joachim (2006). *Übersetzungsverhältnisse. Perspektiven einer pragmatistischen Gesellschaftstheorie*. Weilerswist: Velbrück.

Wittgenstein, Ludwig (1984). *Werkausgabe*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.